

**Выполнила: Кожова Анна Готлибовна,  
учитель начальных классов,  
МБОУ СОШ №3 с углублённым изучением  
английского языка г Ленска,  
Республики Саха (Якутия)**

## **Дидактическая игра как средство повышения эффективности уроков математики (из опыта работы)**

**«Ребенок не сосуд, который нужно заполнить,  
а факел, который нужно зажечь». (Франсуа Рабле)**

В первые годы обучения в школе наиболее трудным, а для некоторых детей нелюбимым предметом становится математика. Это объясняется тем, что у части детей ещё недостаточно развиты такие функции мыслительной деятельности, как анализ, синтез, обобщение, умение сравнивать, классифицировать, дифференцировать. Для успешного обучения детей необходимо на первых же порах пробудить их интерес к учебным занятиям, увлечь, активизировать их деятельность. Одним из наиболее эффективных средств пробуждения живого интереса к учебному предмету является дидактическая игра.

Реализация игровых приемов и ситуаций на уроке происходит по таким основным направлениям, как: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Дидактическая игра на уроках математики не только увлекает, заставляет думать, но и развивает самостоятельность, инициативу и волю ребенка, приучает считаться с интересами товарищей. Увлеченные игрой дети легче усваивают программный материал, приобретают определенные знания, умения и навыки. Поэтому включение в урок математики игр и игровых упражнений делает процесс обучения интересным, создает у ребят бодрое настроение, способствует

преодолению трудностей в усвоении материала, снимает утомляемость и поддерживает внимание.

### **Значение дидактических игр:**

- значительно повышается познавательный интерес младших школьников;
- урок становится более ярким, эмоционально насыщенным;
- формируется положительная мотивация к обучению;
- развивается произвольное внимание, увеличивается работоспособность;
- формируется умение работать в команде

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

**По характеру познавательной деятельности** дидактические игры можно отнести к следующим группам:

1. игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу (придумать числовые выражения, выложить узор, начертить фигуру подобную данной)
2. игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование вычислительных навыков («Математическая рыбалка», «Лабиринт», «Как добраться до вершины», «Заполни окошечко», «Определи курс корабля»)
3. игры, включающие элементы поиска и творчества («Собери круговые примеры», «Математическая гусеница»)

**По характеру используемого материала** дидактические игры условно делятся на игры с предметами, настольно-печатные игры и словесные игры.

**По функциям** дидактические игры делятся на:

1. обучающие;
2. контролирующие;
3. обобщающие.

**Обучающей** будет игра, если учащиеся, участвуют в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной

деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала.

**Контролирующей** будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная математическая подготовка.

**Обобщающие** игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

**По числу участников** дидактические игры могут быть: коллективные, групповые и индивидуальные.

Дидактические игры могут использоваться на отдельных этапах урока, выступая в виде игровых моментов.

Хочу рассказать о некоторых дидактических математических играх, которые я использую на своих уроках. Центральная тема курса математики в 3 классе — изучение табличного умножения и деления. Методика требует, чтобы дети не только знали таблицу, но и понимали принципы ее составления, дающие возможность находить любое произведение. Вычислительные навыки, как известно, приобретаются в результате многократных повторений одних и тех же операций. Чтобы избежать однообразия в отработке табличных случаев умножения и деления, провожу упражнения в игровой, занимательной форме.

Ценность дидактической игры я определяю не по тому, какую реакцию она вызывает со стороны детей, а учитываю, насколько она эффективно помогает решать учебную задачу применительно к каждому ученику.

Подбирая какую-либо дидактическую игру для урока, продумываю следующие **вопросы**:

1. Цель игры. Какие умения и навыки будут формироваться в процессе ее проведения? Какие воспитательные цели преследуются в процессе игры?
2. Посильна ли она для учащихся моего класса?
3. Все ли дети будут в одинаковой степени участвовать в игре?
4. Подведение итогов игры.

Для проведения дидактической игры на уроке, если это необходимо, заранее составляю группы таким образом, чтобы в каждую группу вошли учащиеся как с сильными, так и со слабыми учебными возможностями. В каждой группе назначаю ответственного. Как правило, это ученик с хорошими учебными возможностями или самого организованного, который может организовать работу группы.

Важную роль на уроках я отвожу устным упражнениям. Для того чтобы привлечь к этому всех учащихся я использую сигнальные карточки. Они помогают дисциплинировать учащихся и одновременно получать информацию об усвоении материала. С их помощью можно в виде игры проводить много устных упражнений.

На своих уроках я использую следующие игры.

### **1. Игра «Да. Нет»**

На доске даны примеры:  $4 \times 6$ ,  $8 \times 3$ ,  $4 \times 5$ ,  $7 \times 3$ ,  $9 \times 4$ ,  $5 \times 6$ . Показываю карточки с числами. Если число является ответом, учащиеся хором говорят «Да», затем произносят пример  $4 \times 6 = 24$ . Если число не является ответом, говорят «Нет».

### **2. «Живая математика»**

У всех учащихся есть карточка с цифрами от 0 до 9. Читаю пример ( $3 \times 2$ ). Встает или поднимает руку тот ученик, у кого карточка с цифрой 6. Лучше всего давать примеры на деление, так как в ответах получаются однозначные числа.

Игра требует двигательной активности, поэтому проводить ее можно вместо физминутки в середине урока.

### **3. «Не скажу»**

Игра строится так: дети считают, например, от 20 до 50 по одному. Вместо чисел, которые делятся, например, на 6, они говорят: «Не скажу!». Эти числа я записываю на доске. Появляется запись: 24, 30, 36, 42, 48. Затем с каждым из записанных чисел учащиеся называют примеры:  $24:6=4$ ,  $30:6=5$  и т.д.

Эта игра способствует целенаправленному формированию механизмов переключения внимания.

#### 4. «Проверь себя»

Заготавливаю карточки, на которых записаны результаты умножения каких-либо чисел, например 18. Я показываю карточку, а ученики записывают пример на умножение с таким ответом.

#### 5. «Кто скорее, кто вернее?!»

Раздаю на каждый ряд парт по одному комплекту цифр от 0 до 9, так, что одному ученику в ряду достается цифра 0, другому 1 и т.д. Я читаю примеры ( $4 \times 4$ ;  $9 \times 2$  или  $40:4$  и пр.), а дети должны быстро сообразить сколько получится, и те, у кого окажутся цифры 1 и 6, выйти к доске и составить число 16. За каждый пример засчитывается очко тому ряду, в котором быстрее и правильно составили ответ. Ряд, набравший большее число очков, выигрывает.

Игра не только способствует закреплению определенного вычислительного навыка, в частности табличного умножения и деления, но в ходе ее уточняется понимание поместного значения цифр — учащимся нужно встать так, чтобы одна цифра обозначала единицы, другая — десятки. Смещение мест рассматривается как проигрыш.

#### 6. «Не подведи друга!»

К доске выходят одновременно двое (четверо) учеников. Читаю пример, например:  $6 \times 7$ . Предлагаю составить четыре примера на умножение и деление с этими же числами. Первый ученик составляет примеры на умножение, а другой — на деление. Если примеры составлены и решены верно, одобряю ребят за слаженность в работе. Запись на доске выглядит так:

$$6 \times 7 = 42 \quad 7 \times 6 = 42$$

$$42:7=6 \quad 42:6=7$$

Здесь очень важно, чтобы дети усвоили способ нахождения частного по известному произведению, понимали, что из примера  $7 \times 6 = 42$  вытекает  $42:7=6$ ,  $42:6=7$ .

#### 7. «Делится — не делится»

Называю различные числа, а ученики хлопают в ладоши, если число делится, например, на ( 4, 5) без остатка.

#### 8. «Собери слово»

На доске записаны примеры справа и слева одинаковое количество. К доске выходят две команды. По сигналу каждый из вызванных решает один из примеров и выбирает среди подготовленных карточек карточку с числом, соответствующую ответу примера (на обороте карточки написана буква). Команда, первая составившая слова, побеждает.

В данной игре осуществляется и межпредметная связь, так как могут быть составлены словарные слова или слова на какое-либо правило.

### **9. «Молчанка»**

Примеры на умножение и деление записаны на доске. Показываю пример, дети на карточках — ответы. (У каждого ученика есть числовой набор).

### **10. «Лучший счетчик»**

На доске прикреплен круг с цифрами. Даю задание: увеличить (или уменьшить) эти числа в несколько раз. Дети записывают ответы в тетради. Далее следует проверка (ученик, справившийся с заданием первым, читает ответы и все проверяют свои записи.).

### **11. «По порядку»**

Даны примеры:

$$8 \times 3$$

$$3 \times 2$$

$$3 \times 6$$

$$7 \times 3$$

$$5 \times 3$$

$$3 \times 9$$

Назвать значения выражений в порядке возрастания (или убывания).

### **12. «Круговые примеры»**

Заранее готовлю карточки с примерами, подбирая их так, чтобы ответ предыдущего примера являлся началом следующего. Каждый учащийся одного ряда получает такую карточку. Здесь очень важно не ошибиться! На следующем уроке эти круговые примеры получают ребята другого ряда.

### **13. «Чей ряд лучше?»**

Учащиеся первого ряда задают вопросы ученикам второго ряда по таблице умножения (включая и случаи деления). Затем ученики второго ряда готовят примеры для ребят третьего ряда. На доске я подсчитываю количество правильных ответов каждого ряда.

#### **14. «Какой ряд быстрее полетит на Луну?»**

У меня есть 3 ракеты, вырезанные из сложенной вдвое плотной бумаги. Каждая ракета имеет окошки по количеству учеников в ряду. В середину ракеты я вставляю лист, вырезанный по контуру ракеты, и в окошках пишу примеры на умножение и деление. Учащиеся каждого ряда быстро решают по одному примеру, передавая ракету друг другу. Проверяем примеры коллективно. Ракета, в которой все задания выполнены верно, «летит в космос» первой! Использованные листочки с примерами я выбрасываю и вставляю новые. Завтра ракета опять готова к полёту!

Аналогично проводятся игры «Кто быстрее окажется на таинственном острове?», «Какой ряд сегодня умники и умницы?»

#### **15. «Цепочка»**

На доске или плакате запись.

Даю задание:

- найдите последнее число, если первое число 18, 24;
- найдите первое число, если последнее 16, 72.

#### **16. «Математическое домино»**

Каждый учащийся получает карточку. Она разделена на 2 части: в первой части написан пример на умножение или деление, во второй части — ответ на другое задание. Первый ученик читает свой пример. Тот, у кого карточка с ответом на прозвучавшее задание, называет этот ответ и произносит новый пример. Отвечает следующий ученик и называет своё задание и т.д.

#### **16. «Математическое лото»**

Все ученики берут по одной карточке. Их у меня 24. На них написаны результаты таблицы умножения (по 4 ответа). Я показываю классу карточку с выражением, например  $5 \times 3$ , а ребята на своих карточках закрывают кружками ответы. Выигрывает тот, кто раньше закроет все числа на своей карточке. Фишки учащиеся изготавливают на уроке трудового обучения.

## 17. «Найди пару»

К доске по очереди выходят по 3 ученика от каждого ряда. Задание: записать в окошках числа, чтобы получились верные равенства.

$$9 \times 4 = ? + ?$$

$$42 : 6 = ? - ?$$

$$76 - 44 = ? \times ?$$

$$27 : 27 = ? \times ?$$

18. Очень нравится детям игра **«Я-фотограф»**, в которой я показываю детям полоску с цифрами, знаками, а ученики должны их запомнить за 5 секунд и «сфотографировать» в тетрадь.

Дидактическая игра на уроках математики не только увлекает, заставляет думать, но и развивает самостоятельность, инициативу и волю ребенка, приучает считаться с интересами товарищей.

Это лишь некоторые виды работ на уроках математики, которые активизируют деятельность учащихся. При выполнении описанных выше заданий ребята думают, сравнивают, анализируют. И это способствует более прочному и осознанному усвоению знаний.